

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) tahun 2006 disebutkan bahwa ruang lingkup materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Selanjutnya dirumuskan juga standar kompetensi yang berhubungan dengan aktivitas permainan dan olahraga adalah sebagai berikut “mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Merujuk pada standar kompetensi tersebut dirumuskan pada kompetensi dasarnya untuk permainan dan olahraga sebagai berikut “mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.” (Depdiknas, 2006:3).

Dalam struktur kurikulum KTSP 2006, aktivitas permainan bolabasket diajarkan mulai kelas X semester ke-1 dan ke-2. Pembelajaran aktivitas permainan bolabasket mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran Penjasorkes. Dengan dimasukkannya permainan bolabasket ke dalam aktivitas pembelajaran Penjasorkes maka guru, siswa dan sekolah mempunyai kewajiban

untuk melaksanakan proses pembelajaran aktivitas permainan bolabasket dalam rangka memenuhi standar kurikulum Penjasorkes.

Dengan demikian, pembelajaran aktivitas permainan bolabasket dalam konteks Penjasorkes bukan hanya sekedar mengembangkan keterampilan bermain bolabasket semata, tetapi melalui intervensi dan rekayasa guru dalam pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran aktivitas permainan bolabasket harus mampu mendorong dan mengembangkan seluruh potensi-potensi kognitif dan afektif yang dimiliki siswa untuk ditumbuhkembangkan secara optimal.

Sebaliknya dalam paradigma pendidikan olahraga yang menekankan pada pembelajaran keterampilan bolabasket maka kecerdasan dan sikap mental anak (siswa) berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan belajar keterampilan bolabasket. Untuk dapat bermain bolabasket sangat dibutuhkan kecerdasan terutama dalam hal membuat keputusan-keputusan yang berkaitan dengan teknik dan taktik bermain menuju kemenangan suatu permainan. Dalam dimensi afektif, untuk memiliki suatu keterampilan bermain bolabasket yang tinggi, sangat dibutuhkan pengendalian emosi, kekuatan mental, kerjasama yang solid dan semangat bertanding serta mental juara yang tinggi.

Di dalam struktur kurikulum SMA, permainan bolabasket diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, baik dalam kegiatan intrakulikuler, kokulikuler, dan ekstrakulikuler. Melalui permainan bolabasket, seluruh potensi dari seluruh aspek yang diajarkan dalam permainan ini diyakini dapat berpotensi untuk dapat ditumbuhkembangkan. Sampai batas-batas tertentu, secara intern nilai-nilai potensial dari seluruh aspek tersebut ada dalam permainan bolabasket.

Misalnya dengan berlatih dan bermain bolabasket secara teratur, meskipun tanpa adanya guru dan pelatih yang membimbing, selain keterampilan bermain bolabasket itu sendiri dapat ditingkatkan, dapat ditingkatkan juga perkembangan fisik dan psikis atau kepribadian anak. Peningkatan tersebut diantaranya berupa pertumbuhan fisik yang optimal, sehat fisik, mental dan spiritual, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, kesegaran jasmani, cerdas, kreatif, inovatif, jujur, disiplin, tanggung jawab, bekerjasama, dan mengembangkan sikap positif dan fair play. Apalagi jika kegiatan pembelajaran Penjasorkes tersebut diintervensi oleh guru penjas yang memiliki kompetensi sebagai pendidik. Maka nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan bolabasket tersebut akan lebih dikembangkan lagi secara lebih luas.

Hal lain yang nyata dibutuhkan agar dapat bermain bolabasket adalah kemampuan fisik. Permainan bolabasket adalah permainan yang dinamis yang dilakukan dalam waktu tertentu, dalam waktu yang relatif lama dan intensitas gerak yang tinggi sehingga untuk dapat bermain bolabasket yang baik, sangat dibutuhkan kemampuan daya tahan umum dan khusus, kekuatan otot, kelincahan, ketepatan, dan aspek lain yang mempengaruhinya.

Permainan bolabasket termasuk keterampilan terbuka yakni keterampilan dalam pelaksanaannya (respon) sangat dipengaruhi oleh lingkungan (stimulus). Dalam konteks teknik permainan, tidak ada standar gerak teknik yang dapat dibakukan untuk dilakukan, karena banyak dipengaruhi oleh lawan yang dihadapi, luas lapangan, keterbatasan waktu, dan variabel lain yang berpengaruh pada

pelaksanaan teknik, misalnya ketika tidak ada lawan yang menghadap, teknik mengoperkan bola dapat dilakukan dengan cara yang bebas.

Hal lain yang harus diperhatikan dalam pembelajaran permainan bolabasket adalah sarana dan prasarana seperti lapangan permainan. Pemain dapat bermain apabila sarana dan prasarananya sesuai dengan aturan yang telah ditentukan sehingga prinsip-prinsip dasar bolabasket dapat aplikasikan dengan baik. Namun, tidak dipungkiri penguasaan prinsip-prinsip dasar dan kelengkapan sarana dan prasarana permainan bolabasket belum menjamin tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil belajar siswa mengenai keterampilan menyerang dan bertahan dalam permainan bolabasket masih dipengaruhi oleh masalah yang berasal dari dalam diri siswa dan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru.

Model pembelajaran yang digunakan guru turut menentukan terhadap keberhasilan pembelajaran aktivitas permainan bolabasket. Semakin tepat model pembelajaran yang digunakan, akan memberikan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan membuahkan hasil yang baik. Begitu juga dengan masalah yang dihadapi siswa dalam permainan bolabasket akan terpecahkan apabila model pembelajaran yang digunakan guru diaplikasikan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan studi lapangan di kelas X SMA Negeri 2 Cianjur, pembelajaran permainan bolabasket sudah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam KTSP. Bahkan sarana serta prasarananya sudah lengkap dan sesuai dengan ketentuan sehingga permainan bolabasket dilaksanakan dengan baik. Akan tetapi,

hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Cianjur pada kompetensi dasar ”mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri”, khususnya dalam permainan bolabasket, masih relatif rendah. Hal tersebut terbukti dari nilai yang dicapai siswa dalam permainan bolabasket pada umumnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan sebesar 70 padahal sarana dan prasarana yang ada, sudah memadai dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Rendahnya hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran Penjasorkes. Oleh karena itu, jika hasil belajar permainan bolabasket dibiarkan rendah, maka pelajaran olah raga di sekolah tidak akan berhasil dengan baik.

Aktivitas dan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket dapat ditingkatkan, salah satunya melalui model pembelajaran *movement problem based learning*. Menurut Nurhadi (2004:5), “Model pembelajaran *movement problem based learning* merupakan pembelajaran dengan menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks siswa untuk belajar.” Titik tolak pembelajaran *movement problem based learning* adalah memecahkan masalah melalui berbagai proses pengalaman belajar yang dilakukan secara mandiri. Melalui penggunaan model ini, siswa diarahkan untuk mengetahui masalah yang dihadapi kemudian mengatasinya dengan prosedur yang tepat. Adapun ciri-ciri model pembelajaran *movement problem based learning* menurut Nur (2000:35) yaitu “Pengajuan

pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antara disiplin, dan penyelidikan *authentic*.”

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran aktivitas permainan bolabasket berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* disesuaikan dengan konsep aktivitas permainan bolabasket pada siswa SMA yakni siswa mencari dan menemukan dasar masalah belajar pada permainan bolabasket kemudian diarahkan untuk berpikir dan memecahkan berdasarkan pengalamannya sendiri.

Bertolak dari uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam melakukan kemampuan dasar *passing* dan *shooting* pada permainan bolabasket di SMA Negeri 2 Cianjur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, terdapat masalah yang selanjutnya diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa dalam aktivitas permainan bolabasket harus ditingkatkan karena akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.



2. Aktivitas permainan bolabasket dapat berjalan lancar dan berhasil dengan baik apabila sarana dan prasarana pembelajaran sangat lengkap seperti lapangan dan bola yang memadai serta waktu untuk berlatih cukup.
3. Aktivitas permainan bolabasket di kelas X SMA Negeri 2 Cianjur masih rendah karena dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat.
4. Peningkatan hasil belajar siswa dalam aktivitas permainan bolabasket menentukan terhadap kekuatan fisik dan nonfisik.
5. Model pembelajaran *movement problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil permainan bolabasket karena konsepnya lebih menekankan kepada pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi siswa untuk selanjutnya dipecahkan.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini disusun dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam pembelajaran melakukan passing dan shooting pada aktivitas permainan bolabasket di kelas X SMA Negeri 2 Cianjur?”

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pembatasan dan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam pembelajaran keterampilan dasar *passing* dan *shooting* pada permainan bolabasket di kelas X SMA Negeri 2 Cianjur.

### E. Batasan Masalah

Masalah penelitian perlu dibatasi agar terarah pada sasaran yang hendak dicapai yakni implementasi model pembelajaran *movement problem based learning* dalam pembelajaran keterampilan dasar *passing* dan *shooting* pada permainan bolabasket di kelas X SMA Negeri 2 Cianjur.

### F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman dalam penulisan karya tulis tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar dalam permainan bolabasket.

#### 2. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam melakukan keterampilan dasar *passing* dan *shooting* pada permainan bolabasket.

#### 3. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru yakni menjadi masukan tentang model pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang lebih tepat.



#### 4. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai masukan tentang keberhasilan pembelajaran permainan bolabasket menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning* sehingga hal tersebut dapat dijadikan bahan pembinaan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat.